

Comune di Gorgonzola

Presso la scuola primaria "Molino Vecchio"

CENTRO ESTIVO!



**Tante attività
e divertimento!!**



10 GIUGNO - 26 LUGLIO CENTRO ESTIVO

6-10 ANNI

Dal lunedì al venerdì
Orario 8:30 - 16:30

Pre centro 7:30 - 8:30

Post centro 16:30 - 17:30

(attivato con un numero
minimo di iscritti)



TEMA CONDUTTORE:

**"SULLE ORME DI
SHERLOCK HOLMES"**

**GIOCHI-ATTIVITA'
LABORATORI**

PER STIMOLARE LA CURIOSITÀ

**SVILUPPARE COMPETENZE
EMOTIVE/RELAZIONALI
AUTONOMIA DECISIONALE**

**COOPERAZIONE E COLLABORAZIONE
DI GRUPPO**

**USCITE SUL TERRITORIO
PARCO-PISCINA**

**GITA AL PARCO FAUNISTICO
"LE CORNELLE"**

**GITA GEMELLAGGIO
CRE BS
"VIAGGIO ALLA SCOPERTA
DELL'ALTRO"**



GIORNATA TIPO:

7:30/8:30	ENTRATA ANTICIPATA
8:30/9:00	INGRESSO E ACCOGLIENZA
9:00/9:30	CIRCLE TIME
9:30/11:30	ATTIVITA' LUDICA/LABORATORIO/ GIOCO STRUTTURATO MERENDA ALLE 10:00 (ove prevista)
11:30/13:00	IGIENE E PRANZO
13:00/14:00	GIOCO DESTRUTTURATO RELAX
14:00/16:00	ATTIVITA' LUDICA/LABORATORIO/ GIOCO STRUTTURATO
16:00 16:30	IGIENE E MERENDA
16:30	USCITA
16:30/17:30	POST CENTRO/USCITA

SETTIMANA TIPO:

	LUN	MAR	MER	GIO	VEN
MATT	ACCOGLIENZA GIOCHI DI CONOSCENZA	ATTIVITA' TEMATICA MULTILANGUAGE	LAB A TEMA	COLLABORAZIONI CON IL TERRITORIO	USCITA SUL TERRITORIO
POM	ATTIVITA' TEAM BUILDING TIME	GIOCHI "DI UNA VOLTA"	GIOCO IN MUSICA	ATTIVITA' TEMATICA MULTILANGUAGE	GIOCO IN SEDE

**I DETTAGLI DELLE ATTIVITA' E DELLE USCITE
I DOCUMENTI UTILI AL PRIMO ACCESSO
(ES. DELEGHE/MODULI USCITE ANTICIPATE...)**

**VI SARANNO INVIATI ALLA MAIL INDICATA IN SEDE D'ISCRIZIONE
PRIMA DELL'AVVIO DEL SERVIZIO**

I LUGLIO - 26 LUGLIO CENTRO ESTIVO

3-5 ANNI

Dal lunedì al venerdì
Orario 8:30 - 16:30

Pre centro 7:30 - 8:30
Post centro 16:30 - 17:30
(attivato con numero minimo
di iscritti)

TEMA CONDUTTORE:
"IN VIAGGIO CON
GERONIMO STILTON"
GIOCHI-ATTIVITA'
LABORATORI

LEGATI AL TEMA DEL VIAGGIO
DEL NOSTRO GERONIMO ALLA SCOPERTA
DEI PAESAGGI DEL MONDO E DEGLI ANIMALI
(SETTIMANA DEL VIAGGIO NELLE SABBIE DEL
DESERTO SEGUENDO LE ORME DEL PICCOLO CAMMELLO)

PER STIMOLARE LA CURIOSITÀ

SVILUPPARE COMPETENZE
EMOTIVE/RELAZIONALI
AUTONOMIA DECISIONALE

COOPERAZIONE E COLLABORAZIONE
DI GRUPPO

SETTIMANA TIPO:

GIORNATA TIPO:

7:30/8:30	ENTRATA ANTICIPATA
8:30/9:00	INGRESSO E ACCOGLIENZA
9:00/9:30	CIRCLE TIME
9:30/11:30	ATTIVITA' LUDICA/LABORATORIO/ GIOCO STRUTTURATO MERENDA ALLE 10:00 (ove prevista)
11:30/13:00	IGIENE E PRANZO
13:00/14:00	GIOCO DESTRUTTURATO RELAX
14:00/16:00	ATTIVITA' LUDICA/LABORATORIO/ GIOCO STRUTTURATO
16:00 16:30	IGIENE E MERENDA
16:30	USCITA
16:30/17:30	POST CENTRO/USCITA

GITA AL PARCO FAUNISTICO
"LE CORNELLE"

USCITE SUL TERRITORIO
PARCO-PISCINA

	LUN	MAR	MER	GIO	VEN
MATT	ACCOGLIENZA GIOCHI DI CONOSCENZA	LAB-ATTIVITA' TEMATICA MULTILANGUAGE	GIOCO ESPERIENZIALE	GIOCO STRUTTURATO TEMATICO	USCITA SUL TERRITORIO
POM	ATTIVITA' TEAM BUILDING TIME	GIOCO STRUTTURATO TEMATICO	LAB-ATTIVITA' TEMATICA MULTILANGUAGE	LAB-ATTIVITA' TEMATICA MULTILANGUAGE	GIOCO IN SEDE

I DETTAGLI DELLE ATTIVITA' E DELLE USCITE
I DOCUMENTI UTILI AL PRIMO ACCESSO
(ES. DELEGHE/MODULI USCITE ANTICIPATE...)

VI SARANNO INVIATI ALLA MAIL INDICATA IN SEDE D'ISCRIZIONE
PRIMA DELL'AVVIO DEL SERVIZIO

GIORNATA TIPO

7:30/8:30	ENTRATA ANTICIPATA
8:30/9:00	INGRESSO E ACCOGLIENZA
9:00/9:30	CIRCLE TIME
9:30/11:30	ATTIVITA' LUDICA/LABORATORIO/ GIOCO STRUTTURATO MERENDA ALLE 10:00 (ove prevista)
11:30/13:00	IGIENE E PRANZO
13:00/14:00	GIOCO DESTRUTTURATO RELAX
14:00/16:00	ATTIVITA' LUDICA/LABORATORIO/ GIOCO STRUTTURATO
16:00 16:30	IGIENE E MERENDA
16:30	USCITA
16:30/17:30	POST CENTRO/USCITA

**ROUTINES GIORNALIERE
CREAZIONE DI ASPETTATIVA**

**ACCOGLIENZA DESTRUTTURATA
CIRCLE TIME- MOMENTO DI INCONTRO E
RACCONTO**



TEMA E SFONDO INTEGRATORE CRE PRIMARIA 10 GIUGNO



**"L'ESTATE SI TINGE DI GIALLO.
SULLE ORME DI SHERLOCK HOLMES"**

IL TEMA CONDUTTORE È ISPIRATO AD ALCUNI RACCONTI
DI SHERLOCK HOLMES, RIADATTATI PER I BAMBINI:

**"LA LEGA DEI CAPELLI ROSSI", "IL CARBONCHIO BLU",
"SILVER BLAZE"**

L'ESTATE È STATA SUDDIVISA IN 3 CICLI
(1° CICLO DAL 10 AL 21 GIUGNO, 2° CICLO DAL 24 GIUGNO AL
12 LUGLIO E IL 3° CICLO DAL 15 LUGLIO AL 26 LUGLIO),
CIASCUNO DEI TRE PERIODI DI SERVIZIO VEDRÀ I GRUPPI
IMPEGNATI NELLA RISOLUZIONE DI UN **MISTERO**, CUI
SARANNO ISPIRATE ALCUNE DELLE ATTIVITÀ PROPOSTE
IN QUEI GIORNI.

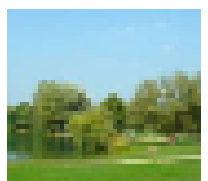
PARTECIPAZIONE ATTIVA

GIOCHI DI ESPLORAZIONE

**VIAGGIO DI COOPERAZIONE E
COLLABORAZIONE**

DRAMMATIZZAZIONE DEL TEMA



	LUNEDI'	MARTEDI'	MERCO LEDI'	GIOVE DI'	VENERDI'
PRE- CENTRO 7:30/8:30	Accoglienza Orto in cassetta Gioco destrutturato	Accoglienza Orto in cassetta Gioco destrutturato	Accoglien za Orto in cassetta Gioco destruttur ato	Accoglien za Orto in cassetta Gioco destruttur ato	Accoglienza Orto in cassetta Gioco destrutturato
8:30/9:00	Accoglienza Giochi semi-strutturati	Accoglienza Giochi semi-strutturati	Accoglien za Giochi semi-strutt urati	Accoglien za Giochi semi-strutt urati	Accoglienza Giochi semi-strutturati
MAT	 Lancio e drammatizz azione del giello del cielo. Giochi di conoscenz a con la musica.	"A caccia di impronte" Multilanguag e time gioco con prove di abilità ed esplorazione naturale	"Il mio alfabeto " Art-time ispirato a Miro 	Ospite special e giornata in collabor azione con realità associat ive del territorio (sport, teatro, musica)	Uscita sul territorio 
POM	"Non solo un cappello!" <i>Team building time</i>	 Giochi di una volta	Giochi in musica 		Giochi d'acqua 
16:30	uscita	uscita	uscita	uscita	uscita
16:30/ 17:30	post- centro	post- centro	post-ce ntro	post-ce ntro	uscita post-c entro

PRIMA SETTIMANA 10 GIUGNO
SETTIMANA TIPO

TEMA CONDUTTORE ed ESEMPI DI ATTIVITÀ

PRIMO CICLO (dal 10 giugno al 21 giugno): **il giallo del prezioso carbonchio blu nel collo di un'oca**; lancio del giallo seguendo pezzi di stoffa che portano a trovare Sherlock e un vecchio berretto blu; *"Non solo un cappello!"* **laboratorio creativo** con stoffa, carta e colori per la realizzazione di un cappello personale molto prezioso; *"A caccia di impronte"* nel **multi-language time** – quiz su animali e gioco di esplorazione per trovare impronte di oca e la preziosa pietra blu, indizi del giallo. *"Il mio alfabeto"* – **art-time**, ispirato ai segni di Mirò; ciascun bambino potrà ideare il proprio personale alfabeto per scrivere il proprio nome e costruirlo tridimensionalmente con spago, perline, palline di legno, sassi, fogli di acetato, ecc.; *"Biglie d'autore"* – **art-time** in cui vengono realizzati quadri colorandoli con biglie intinte nel colore e fatte roteare casualmente sul foglio, disposto in una scatola, con effetto che richiama le opere di J. Pollock. *"Messaggio in codice"* nel **multi-language time** – prove di abilità enigmistica ed espressiva per trovare la chiave e decifrare un misterioso telegramma tra una cameriera e un idraulico che porta alla risoluzione del giallo.

TERZO CICLO (dal 15 luglio al 26 luglio): **il colpo imperfetto della misteriosa Lega dei Capelli Rossi**, lancio del giallo seguendo misteriosi oggetti rossi che portano a Sherlock; il detective introduce il giallo presentando il volto stilizzato di uno dei personaggi del giallo (sig. Spaulding, uno dei colpevoli). *"Il mio avatar"* – **attività creativa** in cui ogni bambino si rappresenta realizzando il proprio avatar con materiali loose parts a disposizione. *"Segui la mappa!"* - prove di **orienteering** negli spazi aperti della sede per individuare, attraverso le coordinate geografiche, parti della città in cui è ambientato il giallo, utili indizi per la risoluzione (banca, negozio, edicola). *"Ritratti cubisti"* – **art time** ispirato all'opera di Picasso; i bambini realizzeranno il proprio ritratto e si cimenteranno nella scoperta di piccoli dettagli delle immagini di volti presentate loro da Sherlock. *"Finale a fumetto"* – **art time** in cui i bambini sono invitati ad immaginare il finale del giallo, rappresentandolo con la tecnica del fumetto, in gruppo. *"Un tunnel verso la soluzione"* – **multi-language time** finale con percorsi corporei e prove di abilità motoria, tra cui uno stretto tunnel (realizzato con cartone ed elementi naturali) per trovare l'indizio finale e risolvere il mistero.

TEMA E SFONDO INTEGRATORE CRE INFANZIA I LUGLIO



"IN VIAGGIO CON GERONIMO STILTON"

UN VIAGGIO DI ESPLORAZIONE CON IL SIMPATICO
TOPOLINO:

**"ESPLORANDO LE SABBIE DEL DESERTO
SULLE ORME DEL PICCOLO CAMMELLO"**

LUGLIO È STATO SUDDIVISO IN 2 CICLI
(1° CICLO DALL'1 AL 12 LUGLIO, 2° CICLO DAL 15 AL 26
LUGLIO)

SPERIMENTAZIONE

IMMAGINAZIONE

GIOCO DI SCOPERTA

	<u>LUNEDÌ</u>	MARTEDÌ	MERCOLEDÌ	GIOVEDÌ	VENERDÌ
PRE-CENTRO 7:30/8:30	Orto in cassetta	Orto in cassetta	Orto in cassetta	Orto in cassetta	Orto in cassetta
8:30/9:00	Accoglienza a Giochi semi-strutturati	Accoglienza a Giochi semi-strutturati	Accoglienza a Giochi semi-strutturati	Accoglienza a Giochi semi-strutturati	Accoglienza a Giochi semi-strutturati
MAT	Arrivo di Geronimo Stilton e gioco: trovare orme misteriose. Giochi di conoscenza e accoglienza.	“La mia tana” <i>Laboratorio di costruzione</i>	Giochi d'acqua, bolle giganti e grande carapace di tartaruga <u>realizzato in cartone</u> , altro indizio della storia.	Caccia al Tesoro grande gioco a squadre di esplorazione per trovare animali della giungla e materiali naturali e non.	Giochi in musica, La musica dal mondo  Giochi d'acqua/ travasi e percorsi 
POM	“Noi siamo” Laboratorio d'arte ispirato a K. Haring per caratterizzare il gruppo	Giochi Corporei esploriamo le andature di animali - muoversi in spazi ampi	Laboratorio manipolativo per la decorazione <u>dell'orto in cassetta</u>	“La nostra giungla” <i>laboratorio di costruzione e libera con loose parts</i> Assemblando i materiali	

PRIMA SETTIMANA I LUGLIO
SETTIMANA TIPO

TEMA CONDUTTORE ed ESEMPI DI ATTIVITÀ ISPIRATE AL TEMA

PRIMO CICLO (dal 1 luglio al 12 luglio): con G. Stilton in viaggio nell'oceano e nella giungla, alla scoperta di tartarughe marine e scimmie. *"Noi siamo"*: Laboratorio d'arte ispirato a K. Haring: tracciamo le nostre sagome in dimensione reale per abbellire la base e rappresentare il gruppo. *"La mia tana"*: laboratorio di narrazione e costruzione: racconto con immagini per presentare gli habitat degli animali del tema conduttore. A seguire, laboratorio per costruire le proprie "tane" con stoffe, scatoloni, rami, foglie, cuscini. *"La nostra giungla"*: laboratorio di costruzione libera con loose parts. I bambini assemblano liberamente diversi materiali per realizzare l'ambiente della giungla. *"Se fossi un animale, sarei..."*: laboratorio espressivo. Ciascun bambino realizza la propria maschera animale con carte e materiali naturali, ispirandosi a immagini di animali presentate dagli educatori. *"Suoni e musiche dal mondo"*: i ba. sono invitati ad ascoltare e indovinare i suoni naturali di oceano e giungla e a divertirsi poi con balli africani e della Polinesia. *"Giochi di bolle"*: gioco all'aperto con le bolle di sapone, piccole e giganti. *"Il nostro oceano"*: laboratorio artistico con realizzazione di un grande oceano con la tecnica della pittura a spruzzo verticale e stampe di mani e piedi. *"Ti porto con me..."*: laboratorio manipolativo per la costruzione di uno degli animali incontrati, a ricordo dell'esperienza.

CHECK LIST

ABBIGLIAMENTO COMODO E "SPORCABILE"

BORRACCIA CON NOME

UN CAMBIO IN ZAINETTO CON NOME

**SEMPRE
CAPPELLINO**

GRAZIE!!!!!!!

CRE.GORGONZOLA@COOPTEMPOLIBERO.IT